

PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENDUKUNG PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AL FIKRI

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**DIAN RAHMA
NIM F01121131038**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK
MENDUKUNG PERKEMBANGAN ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AL FIKRI**

ARTIKEL PENELITIAN

**DIAN RAHMA
NIM F1121131038**

Disetujui Oleh,

Pembimbing Pertama



**Drs. H. Muhamad Ali, M. Psi
NIP. 195804151987031001**

Pembimbing Kedua



**Desni Yuniarni M.Psi.Psikolog
NIP. 197912282008012014**

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan




**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Hj. Fadillah, M.Pd
NIP.195610211985032004**

PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENDUKUNG PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AL FIKRI

Dian Rahma, Muhamad Ali, DesniYuniarni
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak
Email : Im.dian999@gmail.com

Abstract

Educational Game Tools are very important to be used to support the development of children so that they able to sharpen their skills because children learn from real or concrete objects. The method used in this research is descriptive and using qualitative research approach. The technique used in this research are interview v, observation and documentation. Research subjects were group B teachers and children aged 5-6 years in PAUD Al Fikri North Pontianak. From the results of this research and discussion of this research, we can take conclusion that is 1) the availability of educative game tools to support the development of children aged 5-6 years in PAUD Al Fikri North Pontianak is quite good although there are still some educational game tools that are not available. 2) the use of educational game tools to support the development of children aged 5-6 years in early childhood Al Fikri North Pontianak is good because the teachers are following the procedures of media usage includes the preparation stage, implementation, evaluation and follow-up. 3) Educational game tools used in early childhood Al Fikri are able to support the development children aged 5-6 years.

Keywords: Educational Game Tools, Children Development

Kegiatan bermain (belajar) merupakan dunia anak. Pada masa usia dini anak sudah sangat membutuhkan alat untuk bermain dalam rangka mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan apa yang dilihat, dialami dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Pada saat anak merasakan senang, maka pertumbuhan otak anak pun kian meningkat sempurna sehingga akan makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya. Oleh karena itu alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Salah satu alat permainan yang biasa digunakan di PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Zainal (2011:65) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain

yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Sedangkan Syamsuardi (60:2012) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Guru yang mengajar di TK diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan. Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka selayaknya jika guru memiliki gagasan dan

keaktivitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Alat permainan edukatif yang digunakan diharapkan dapat mendukung perkembangan anak.

Mengutip tulisan Jamaris dalam Sujiono (2009:55) perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 7 ayat 3 yang berbunyi "Perkembangan anak sebagaimana dimaksudkan disini merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik, motorik, kognitif bahasa, dan sosial emosional, serta seni.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD Al Fikri bahwa ketersediaan alat permainan edukatif sudah dimiliki namun guru belum optimal dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) tersebut. Adapun alat permainan edukatif yang tersedia di *indoor* yaitu pohon berhitung, gitar, papan bergambar, balok, *flash card*, boneka bayi, latto, peraga wudhu, APE sholat wanita, APE sholat laki-laki, mainan meronce, jam bundar, pianika, rambu- rambu lalu lintas, lego, bowling, mobil bongkar pasang, sedangkan alat permainan edukatif yang tersedia di *outdoor* terdapat ayunan, panjatan laba-laba, rumah prosotan, bola dunia, pelangi serta mangkuk putar.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman, dkk (2011:8) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi

naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak. Orang tua atau guru dapat memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahapan atau perkembangan anak. Ketika usianya terus bertambah, dan dengan demikian perkembangan mentalnya semakin kuat maka anak boleh diperkenalkan pada APE yang mempunyai tingkat kerumitan tertentu.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri-ciri.

Menurut Zaman Badru dalam Syamsuardi (2012:61) adapun ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu: a) Ditujukan pada anak TK, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berada dengan APE untuk anak rentang usia 5-6 tahun contohnya: puzzle. Puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun, lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu. b) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan untuk melatih daya nalar anak. c) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna. d) Aman bagi anak. e) Dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak. f) Bersifat konstruktif.

Karakteristik penggunaan alat permainan edukatif pada anak usia dini antara lain: Dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, kecerdasan serta motorik anak dan membuat anak terlibat secara aktif

sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut dengan bebas dan aktif. Peran guru juga diperlukan yakni untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut.

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut menurut Badru Zaman (2011:8) adalah: a) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa kegiatan bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut. b) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar. Pada kegiatan anak memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu misalnya menyusun balok-balok menjadi suatu bentuk bangunan tertentu, pada saat tersebut ada suatu proses yang dilalui anak sehingga anak mengalami suatu kepuasan setelah melampaui suatu tahap kesulitan tertentu yang terdapat dalam alat permainan tersebut. Proses-proses seperti itu akan dapat mengembangkan rasa percaya

secara wajar dimana anak merasakan bahwa tiada suatu kesulitan yang tidak ditemukan penyelesaiannya. c) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut. d) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan temantemannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu hasil karya anak-anak. Untuk menghasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut perlu kerjasama, komunikasi dan harmonisasi antar anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

Dalam Suyadi (2009:83) diuraikan bagaimana memilih jenis-jenis permainan edukatif yang mempunyai nilai edukatif tinggi dan bebas dari dampak negatif. a) Disesuaikan dengan perkembangan anak. b) Aman, c) Menyenangkan, d) Mencerdaskan aspek tertentu

Menurut Soetopo (2013:6) Alat permainan edukatif dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu: a) *APE outdoor* –

bahan alam.b) APE *outdoor* – bahan bekas.c) APE *indoor* - bahan alam.d) APE *indoor* – bahan bekas.e) APE campuran. f) APE siap pakai.

Menurut Yusuf dalam Masitoh (2005:2.3) bahwa :Perkembangan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan- perubahan yang dialami oleh seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik yang menyangkut aspek fisik maupun psikis.

Pendidik PAUD sebagai ujung tombak dan fasilitator dalam pembelajaran di lembaga PAUD hendaknya memiliki pemahaman yang memadai dan menyeluruh mengenai alat permainan dan pengembangannya yang digunakan untuk anak usia dini karena alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya juga sebagai sumber yang mutlak diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni. Kesemua aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak dan bersamaan sehingga anak diharapkan lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih tinggi.

Menurut Isjoni (2011:19) menjelaskan bahwa “Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini terjadinya pematangan fungsi- fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai- nilai agama, konsep diri dan kemandirian.

Soetjiningsih dalam Ariyanti (2015:62) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak.

Menurut Zaman, dkk (2005:5.15) pada setiap penggunaan media pembelajaran (baik audio, visual, audiovisual maupun media serbaneka) di kelas maupun diluar kelas ada tahap-tahap atau prosedur pokok yang harus dilalui sebagai berikut: a) Tahap Persiapan. Guru mempersiapkan diri dalam penguasaan materi, guru menyiapkan media, guru menyiapkan ruangan dan peralatan, guru menyiapkan anak.b) Tahap Pelaksanaan.Guru memberikan pelajaran atau menyajikan media.c) Tahap Evaluasi.Guru mengadakan evaluasi terhadap hasil belajar anak selama proses dan setelah pelajaran selesai. Guru menerangkan hal-hal yang belum jelas.d) Tahap Tindak Lanjut. Guru mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarahkan kepada pemahaman lebih luas dan mendalam terhadap topik yang bersangkutan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (2007:67) menjelaskan bahwa“ Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek/ obyek berdasarkan fakta- fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.”

Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan masalah yaitu, ketersediaan alat permainan edukatif di PAUD Al Fikri, penggunaan alat permainan edukatif di PAUD Al Fikri dan tujuan alat permainan edukatif bagi perkembangan anak.Selain itu, penelitian ini juga akan memaparkan secara kongkrit fokus-fokus masalah sesuai dengan data yang diperoleh.Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk penelitian kualitatif. “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan

dengan cara deskripsi melalui kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”. (Moleong, 2009:06)

Lokasi dalam penelitian ini adalah di PAUD Al Fikri Pontianak Utara. Subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 18 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan usia 5- 6 tahun di PAUD Al Fikri.

Menurut Sugiyono (2014:224), “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu: a) Teknik komunikasi langsung, b) Teknik observasi, c) Teknik dokumentasi. Adapun wawancara dilakukan dengan guru kelas kelompok B, peneliti juga mengamati guru dan anak dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan yang terakhir peneliti melihat dokumentasi meliputi hasil foto dan arsip- arsip guru di PAUD Al Fikri Pontianak Utara. Pada penelitian ini yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2013:338). Analisis dalam penelitian kualitatif berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data dan sampai melalui empat tahap lainnya yang dilakukan secara simultan dan berkesinambungan adapun keempat dari tahapan tersebut yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Menurut Sugiyono (2014:270) uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *credibility* (Validitas internal), *transferability* (Validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji kredibilitas yang berupa triangulasi data dan mengadakan *membercheck*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 18 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan usia 5- 6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara.

Ketersediaan Alat Permainan Edukatif di PAUD Al Fikri Pontianak Utara

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai ketersediaan alat permainan edukatif di PAUD Al Fikri adalah ketersediaan alat permainan edukatif di PAUD Al Fikri lumayan banyak adapun alat permainan yang tersedia di *indoor* terdapat balok, lego, APE sholat laki-laki, APE sholat wanita, peraga whudu, peraga balok, *puzzle* geometri bentuk, jam bundar, *bowling*, gitar, menara bulat, pohon berhitung, latto, mainan meronce, *flash card*, mobil bongkar pasang, boneka bayi. Sedangkan yang berada di *outdoor* tersedia rumah prosotan, mangkuk putar, ayunan, panjatan laba-laba, pelangi, bola dunia. Namun alat permainan edukatif yang tersedia ada yang masih dapat digunakan dan ada juga yang tidak. Alat permainan edukatif yang tersedia memiliki jumlah yang terbatas karena guru hanya menggunakan alat permainan edukatif siap pakai saja.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif di dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai penggunaan alat permainan edukatif di dalam pembelajaran peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru sudah menggunakan alat permainan edukatif. Guru memiliki cara tersendiri dalam menggunakan alat permainan edukatif yang hendak digunakan agar anak merasa senang dan tidak bosan. Guru juga mengenalkan alat permainan edukatif yang akan digunakan oleh anak. Dalam menggunakan alat permainan edukatif guru menyesuaikan tema dan sub tema. Cara guru dalam memainkan alat permainan edukatif yang tersedia cukup menarik dan kreatif. Akan tetapi dalam

penggunaanya guru hanya memanfaatkan alat permainan edukatif yang tersedia saja, guru tidak merancang sendiri alat permainan edukatif tersebut. Dalam penggunaannya juga guru bisa menyesuaikan cara bermain dengan jumlah anak karena ketersediaan alatpermainan edukatif itu sendiri tidak sesuai dengan jumlah anak.

Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Anak

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai tujuan dari alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak peneliti dapat menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak, karena anak merasa tertarik, tidak bosan dan ingin tahunya besar ketika guru hendak menggunakannya. Melalui permainan edukatif itu juga anak dapat bereksplorasi dan mengasah kemampuannya karena dalam penggunaannya itu sendiri anak lebih aktif karena ia sendiri yang memainkannya. Respon anak ketika guru menggunakan alat permainan edukatif anak merasa senang dan sangat bersemangat karena guru mengajak anak menggunakannya dengan cara melakukan permainan yang sangat menarik.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2017 sampai 2 Juni 2017 di PAUD Al Fikri Pontianak Utara. Adapun dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi bagaimana guru menggunakan alat permainan edukatif yang tersedia. Di dalam penelitian ini guru menggunakan beberapa alat permainan edukatif seperti pohon berhitung, mainan meronce, peraga wudhu, ayunan, rumah prosotan, panjatan laba laba yang dapat mendukung perkembangan anak

Ketersediaan Alat Permainan Edukatif

PAUD Al Fikri memiliki alat permainan edukatif yang cukup memadai sesuai dengan pendapat departemen pendidikan dan Kebudayaan sub Direktorat yang menyatakan bahwa pendidikan TK mempunyai seperangkat alat permainan edukatif seperti

balok bangunan PDK, papan pengenalan nama, papan pengenalan kubus, beberapa puzzle, latto yang sama, sejenis, dan padanan, boneka keluarga, papan nuansa warna, pohon hitung dan masih banyak lainnya. Namun di PAUD Al Fikri ada beberapa alat permainan edukatif yang belum tersedia seperti papan pengenalan kubus, latto, papan nuansa warna, boneka kain, papan pasak 100 dan masih banyak lainnya. Dari alat permainan edukatif yang belum tersedia di atas diharapkan dapat memberikan masukan kepada lembaga mengenai ketersediaan alat permainan edukatif yang belum tersedia sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif pada saat pembelajaran dapat mendukung perkembangan anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dipaparkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif di dalam pembelajaran guru sudah sesuai. Yaitu guru mengikuti prosedur- prosedur yang sesuai dengan pendapat Zaman, dkk (2005:15) meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, tahap tindak lanjut.

Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Anak

Alat permainan edukatif memang dapat mendukung perkembangan anak, anak juga mudah dalam memahami apa yang di sampaikan karena anak belajar dari benda nyata atau konkret. Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga menstimulus perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan juga seni sehingga anak dapat mengasah kemampuannya melalui alat permainan edukatif tersebut. Adapun tujuan alat permainan edukatif bagi anak setelah guru menggunakan yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, untuk aspek perkembangan bahasa anak

mulai bisa mengerti beberapa perintah secara bersamaan, aspek perkembangan fisik motorik anak sudah berkembang sesuai harapan, Untuk perkembangan kognitif anak mulai bisa mengelompokkan benda berdasarkan, warna, bentuk dan ukuran, anak juga sudah mulai bisa mengelompokkan bentuk geometri namun masih dibantu dengan guru, perkembangan sosial emosional anak sudah berkembang sesuai harapan, dan yang terakhir perkembangan seni anak sudah mulai berkembang karena anak sudah bisa membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan seperti balok, plastisin atau dari kertas, anak juga bisa bersenandung ketika sedang mengerjakan sesuatu misalnya pada saat bermain ayunan guru menyuruh anak bernyanyi. Namun anak masih belum bisa memainkan alat musik/ instrument atau benda bersama teman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti maka secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara hasil penelitian dapat dilihat pada sub-sub permasalahan sebagai berikut: 1) Ketersediaan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara cukup baik walaupun masih ada beberapa alat permainan edukatif yang belum tersedia seperti boneka kain, latto, papan nuansa warna, menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam, papan pasak 100, papan pasak 25, balok ukuran polos, kotak gambar pola, kerincingan bayi. 2) Penggunaan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara sudah baik karena guru mengikuti prosedur penggunaan media mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap tindak lanjut. Guru juga kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif tersebut. 3) Penggunaan alat permainan

edukatif yang digunakan di PAUD Al Fikri cukup baik sehingga dapat mendukung perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti ingin memberikan saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Fikri Pontianak Utara yang penulis ajukan di akhir penelitian ini.

Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut: 1) Ketersediaan alat permainan edukatif buatan yang di miliki PAUD Al Fikri cukup baik namun guru harus memperhatikan jumlah alat permainan edukatif untuk anak sehingga semua anak dapat memainkannya. 2) Guru sudah cukup kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif namun perlu dioptimalkan lagi misalnya menggunakan alat permainan edukatif yang dibuat sendiri sehingga jumlahnya dapat di sesuaikan dengan anak. 3) Guru sudah mengoptimalkan perkembangan anak melalui alat permainan edukatif namun guru tidak hanya fokus pada beberapa aspek saja melainkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. (2011). **Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD**. Bandung: Nuansa Aulia
- Moleong, Lexi. J. (2013). **Metode Penelitian Kualitatif**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang **Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini**
- Sadiman, dkk. (2011). **Media Pendidikan**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soetopo, Helyantini. (2013). **Panduan Guru Alat Permainan Edukatif**. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2011). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). **Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini**. Jakarta: Indeks
- Suyadi. (2009). **Permainan Edukatif yang Mencerdaskan**. Yogyakarta: Power Books (Ihdina)
- Syamsuardi. (2012). **Penggunaan Alat Permainan Edukatif(APE) di Taman Kanak-kanak**. Publikasi Pendidikan
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). **Bermain, Mainan dan Permainan**. Jakarta: Grasindo
- Zaman, Badru. (2011). **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)**.
badruzaman.staf.upi.edu/files/2011/12/materi-media-paud-upi.pdf. Diakses tanggal 10 Maret 2015.